

A l'école des petits

Aide personnalisée : travailler l'oral

Un document qui présente quelques repères (IEN Feurs)

Echanger, s'exprimer

Comprendre

Progresser vers la maîtrise de la langue française

Des dispositifs de présentation d'album

Le journaliste

Les objets

Le portrait

Le robot

Les coins-jeux (académie de Créteil)

Atelier conversationnel (extrait du dossier IEN Carpentras).

Les SACLO (groupe LEM de Soissons)

L'usage de la marionnette un document qui donne quelques précisions. Dans le cadre de l'aide personnalisée, c'est un moyen de préparer à dire une comptine connue devant la classe

NB les ateliers conversationnels jouent aussi bien sur s'exprimer que sur comprendre. Selon l'axe choisi, l'enseignant accompagnera plutôt celui qui produit ou celui qui réceptionne.

Faire à 2 (exemple d'atelier conversationnel)

Le journaliste

Objectifs possibles : oser parler, parler distinctement, parler fort, régler son débit

Support de langage : la date, la météo, le menu du jour, l'emploi du temps...

Matériel : une télévision en carton avec un grand trou pour le présentateur

Activité : chaque matin, un élève joue le rôle du journaliste. A travers la télévision, il présente la date, ou la météo, ou le menu...

Situation de préparation :

1 – L'enseignant se montre en journaliste à travers la « télévision » pour annoncer la date (ou la météo...)

2- chacun s'essaye sur la formulation de plusieurs dates (ou météo...) sans utiliser la télévision.

3- idem avec la télévision

Cette séance est reproduite 2 ou 3 fois. La situation est proposée en classe par les élèves.

Le portrait

Objectifs possibles : s'exprimer, décrire

Supports de langage : des personnages d'albums, des élèves

Matériel : photos de personnages (animaux, personnes) 1 seul personnage par image, un tableau présentant l'ensemble des photos

Situation :

- 1- L'enseignant choisit une photo de personnage. Il commence la description sans des laisser interrompre. Les élèves donne leur réponse et justifie à l'oral, éventuellement en se référant au tableau des portraits.
- 2- Idem. Cette fois, l'enseignant arrête sa description après 2 ou 3 éléments et demande des propositions, sans les valider. Il poursuit sa description et demande si chacun maintient sa proposition. Puis validation par justification.
- 3- La situation est conduite par un élève

Ce travail peut-être mené en amont d'un réseau de lecture ou d'un travail sur la compréhension d'albums lus plus tard en classe. On donne de l'avance à ces élèves.

Les enjeux des coins jeux

CE QUE DISENT LES IO

(BO N° 3 du 19 juin 2008 Programmes de l'École Primaire, École Maternelle).

L'école maternelle propose une première sensibilisation artistique. Les activités visuelles et tactiles, auditives et vocales accroissent les possibilités sensorielles de l'enfant. Elles sollicitent son imagination et enrichissent ses connaissances et ses capacités d'expression ; elles contribuent à développer ses facultés d'attention et de concentration. Elles sont l'occasion de familiariser les enfants, par l'écoute et l'observation, avec les formes d'expression artistique les plus variées ; ils éprouvent des émotions et acquièrent des premiers repères dans l'univers de la création.

Ces activités entretiennent de nombreux liens avec les autres domaines d'apprentissage : elles nourrissent la curiosité dans la découverte du monde ; elles permettent à l'enfant d'exercer sa motricité ; elles l'encouragent à exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres.

QUELS LIENS AVEC LES DOMAINES D'ACTIVITÉS DE L'ÉCOLE MATERNELLE ?

Maîtrise de la langue

- Communiquer avec l'autre pour agir.
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres.
- Oser parler (parler à sa poupée, à son camarade...).
- Communiquer sans l'aide de l'adulte.
- Commenter son action immédiate (dire ce qu'on fait à un camarade, ...).
- Évoquer des situations passées ou à venir (parler de situations vécues à la maison, de ce qu'on va faire, ...).
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes (dialogues, injonctions, ...).
- Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique (mobilier, ustensiles de cuisine, nommer des objets et leur qualité).

Vivre ensemble

- Éprouver sa liberté d'agir.
- Construire des relations nouvelles avec ses camarades.
- Se faire respecter.
- Accepter, respecter, les autres.
- Partager avec les autres (le jeu, l'espace, le matériel ...).
- Reprendre à son compte et développer une situation proposée par un autre.
- Partager des moments privilégiés et « autonomes » avec les autres, sans l'adulte.
- Connaître, accepter et respecter les règles de fonctionnement des coins jeux.
- Connaître la place du matériel, savoir ranger...

Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles

Construction de l'identité

Dans tous les jeux symboliques, "pas pour de vrai" et "à faire semblant" l'enfant va :

- se distinguer en tant que personne, jouer d'identités différentes, tenir des rôles et les inventer...
- faire l'apprentissage des rôles sociaux réels,
- développer son imagination dans des activités simulées, proches du rêvé,

- développer des compétences d'initiative,
- construire une image de soi positive dans le plaisir du jeu,
- développer un sentiment de confiance en soi,
- reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction,

"L'identité personnelle ne peut s'édifier durablement que dans la reconnaissance pleine et entière de l'autre." AM Gioux. IEN.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX COMMUNS À TOUS LES COINS-JEUX

Socialiser

Permettre à l'enfant de :

- Se connaître.
- Construire son identité.
- Respecter les autres.
- Accepter les autres.
- Développer son autonomie.
- Coopérer.
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres.
- Développer son sens des responsabilités.
- Respecter le matériel collectif.
- Accepter et respecter les règles collectives, les transformer, les adapter.
- Développer des interactions avec les autres.

Apprendre - Permettre à l'enfant de :

- Donner du sens à ses activités,
- Donner du sens à l'école,
 - Être acteur dans la construction de ses savoirs,
 - Confronter ses expériences, les comparer, argumenter ses résultats.

EXEMPLES DE TYPOLOGIE DES COINS-JEUX

Jeux d'imitation	Jeux moteurs	Jeux de Construction	Jeux de Manipulation	Jeux sensoriels
Maison : - cuisine - poupées Épicerie Voiture Déguisement Marionnettes Infirmier Coiffure maquillage Téléphone Personnages et petits sujets Bricolage	Porteurs Trotteurs Piscine de balles	Cubes Briques de tailles différentes Blocs de formes différentes Pièces de bois Planchettes Rondins... Formes géométriques	Transvasements : Graines, eau, pâtes, sable, marrons, perles, ... Jeux avec des objets qui ont une fonction : serrures, cadenas, ... Bricolage Jeux d'adresse : Toupies (GS), ...	Parcours tactiles avec : Différents reliefs Différents matériaux Boîtes à formes à toucher Encastements

Savoir que...

Un enfant peut avoir besoin de s'isoler, se reposer, rêver, ne rien faire...

UNE PROGRESSIVITÉ DANS LES COINS-JEUX

Les coins jeux ont leur place tout au long du cycle.

Cependant, certains s'adressent plutôt aux classes de grands, d'autres évoluent vers des espaces d'activités (scientifiques, plastiques, ...) où l'adulte met en place des situations pédagogiques.

Le tableau ci-dessous tente une récapitulation (non exhaustive) de la spécificité des coins jeux.

Les fiches qui font suite donnent les grandes lignes de l'évolution nécessaire de la PS à la GS.

	PS	MS	GS
Déguisement	X	X	X
Cuisine	X	X	X
Poupées	X	X	X
Voitures	X	X	X
Construction	X	X	X
Épicerie			X
Manipulations	X	X	
Bricolages			X

Coin déguisements

Les enfants...		L'aménagement doit...
PS	<ul style="list-style-type: none"> cherchent à éprouver une manière d'être différent. Ils s'identifient aux adultes. 	<ul style="list-style-type: none"> permettre l'utilisation d'accessoires : chapeaux, chaussures, sacs, bretelles...

↓ MS ↓ GS	<ul style="list-style-type: none"> • cherchent à s'identifier à des personnages connus : héros de contes, de BD, d'albums... 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes de fées, chapeaux de sorcières, capes...
	<ul style="list-style-type: none"> • fabriquent, créent, inventent : <ul style="list-style-type: none"> - les costumes, - les histoires, - les mises en scène. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir surtout les moyens de créer les costumes (penser au maquillage, à la coiffure).

Coin des poupées et de la cuisine

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS ↓ MS ↓ GS	<ul style="list-style-type: none"> • jouent les rôles familiaux connus et marqués (père, mère, enfant) • reproduisent ce qu'on leur fait vivre réellement. 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer du matériel de cuisine de taille réelle. • répondre aux besoins de déambulation des petits en adjoignant des poussettes, des caddies, des landaus... • faciliter le jeu en offrant des bébés, souples, de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler.
	<ul style="list-style-type: none"> • mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • apporter des accessoires nouveaux : mobilier, tables à langer, à repasser, des ustensiles de cuisine moins courants, affichage de recettes. • enrichir la garde-robe des poupées : vêtements de saisons différentes aux fermetures plus complexes.
	<ul style="list-style-type: none"> • jouent ensuite leur propre rôle et les rôles sociaux connus et variés. 	<ul style="list-style-type: none"> • prévoir des maisons de poupées (ou châteaux...) avec mobilier et accessoires. Dînettes et poupées miniatures sont appréciées. • relier le coin épicerie au coin cuisine avec : recettes, livres de cuisine, emballages...

Coin des voitures

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	<ul style="list-style-type: none"> • se situent dans le jeu fonctionnel. Ils font rouler, font du bruit, percutent... Ils vocalisent et jouent plutôt seuls. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés. Les garages peuvent être très simples (boîtes,

<p>↓</p> <p>MS</p> <p>↓</p> <p>GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sont metteurs en scène : ils créent leur cadre. Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place. • deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe. 	<p>étagères...)</p> <p>Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes...) Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes. • proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages... Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux, tracés...) La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules.
---------------------------------------	--	---

Coin des manipulations

	Les enfants...	L'aménagement doit...
<p>PS</p> <p>↓</p> <p>MS</p> <p>↓</p> <p>GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • apprennent à connaître les matériaux par le corps en entier. • agissent sur la matière de façon globale. • vont rechercher à manipuler et expérimenter. <p>En grande section, les manipulations vont permettre des acquisitions plus précises, scientifiques.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • permettre aux enfants d'être en contact : <ul style="list-style-type: none"> - avec l'eau, - avec les graines, - avec le sable, - dans des piscines, - dans des grands bacs, - dans des coffres, ... Les accessoires suggèrent et déclenchent des expériences sensorielles et des transvasements. • offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler, ... <p>Il ne s'agit plus d'un coin jeu mais de la mise en place d'activités conduites et donc de situations d'apprentissage.</p>

Coin des jeux de construction

	Les enfants...	L'aménagement doit...
<p>PS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • construisent et démolissent. 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer du matériel simple à emboîter, à empiler, à

↓	<p>Leurs constructions sont en volume. Ils aiment à être au sol.</p>	<p>l'échelle de l'enfant qui joue avec tout son corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> • penser à l'importance de l'aspect sensoriel du matériel (matières, couleurs, sons, ...).
MS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • orientent leurs constructions vers des agencements, des fabrications. Ils ont besoin de beaucoup de liberté d'initiative. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler, ... • proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations.
GS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • recherchent des objets aux propriétés plus complexes. Ils construisent aussi avec des modèles. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir du matériel qui permet montage, démontage et mise en mouvement ; • associer au matériel à construire des petits personnages et des accessoires : on rejoint alors les jeux de fiction.

Coin bricolage

	Les enfants...	L'aménagement doit...
↓	<p>PS</p> <ul style="list-style-type: none"> • investissent un rôle. Ils imitent et s'identifient. Leur activité est du domaine du jeu symbolique. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des outils fictifs (des établis jouets pourront suffire). La proximité des jeux de construction est souhaitable.
MS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • agissent sur des matériaux et explorent des techniques d'assemblage. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des matériaux de consistance et de résistance variées. • permettre des moyens d'assemblages simples : colles, ficelles... • proposer quelques outils : marteaux, pinces, clous, ... • proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations.
GS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • recherchent la réussite dans des fabrications d'objets. Ils aiment utiliser de vrais outils. 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer des matériaux aux propriétés différentes : bois, contreplaqué... • proposer des outils réels à la taille de la main des enfants pour tailler, assembler, fixer.

La marionnette, outil médiateur du langage en cycle 1

Auteur : Christophe Lecullée (maître formateur à l'IUFM)

Établissement : Groupe scolaire José-Maria-de-Hérédia à Créteil (94)

Académie : Créteil

Département : Val-de-Marne

Niveau : cycle 2 - cycle 1

Il est communément admis que la marionnette exerce un pouvoir important sur les jeunes enfants. Source de langage, elle peut être aussi déclencheur de parole pour certains d'entre eux. Un enseignant, de la toute petite section jusqu'au CP, en petit ou en grand groupe, peut en la manipulant conduire non seulement ces moments de langage où la prise de parole sera facilitée mais aussi des activités plus didactiques voire plus réflexives et, pourquoi pas, mener une pédagogie de la marionnette.

Pour ce faire, il semble important de comprendre d'où vient cette force d'attraction de l'objet animé, quelles sont les raisons de sa présence en classe et quelles pistes de mise en œuvre pratique envisager.

Ses origines et son histoire

Présente partout dans le monde, il est vraisemblable que la représentation de marionnettes ait précédé celle des comédiens de chair. Ces origines sont doubles :

- sacrée et/ou chevaleresque : dans certaines sociétés primitives, il lui était attribué des pouvoirs magiques. En Europe, elle illustre des récits religieux. Le terme de marionnette, diminutif altéré de mariole, mariolette – petite Marie – désignait au Moyen Âge des figurines-santons représentant la Vierge, « poupée qui joue ». Puis elle a été utilisée pour raconter des luttes féodales au Japon du XVII^e siècle ou les batailles que livra Charlemagne contre les quatre fils Aymon ;

- populaire et satirique : le caractère populaire et l'esprit de comédie se retrouvent dans de nombreuses farces populaires, parfois grivoises, où sont souvent raillées les autorités. Le schématisme des traits et de l'animation de la marionnette s'accordent à la réplique à l'emporte-pièce de la satire. Elle est un support aisé pour l'esprit revendicatif du peuple avec, entre autres, Guignol – porte-parole des canuts (les ouvriers de la soie lyonnais) –, Kasperek – qui a servi à affirmer la personnalité nationale et à combattre pour la libération des territoires tchèques face à l'empire austro-hongrois –, jusqu'à aujourd'hui les Guignols de l'info.

Après une longue période où sa naïveté a été assimilée à celle de l'enfance et son art consacré à la distraction des petits, la marionnette connaît actuellement un renouveau en direction des adultes.

Quelles sont les raisons de sa présence en classe ?

Objet médiateur

La marionnette comme intermédiaire permet de vrais moments de langage avec

l'ensemble du groupe classe. Un vrai interlocuteur dans un lieu où la communication peut être artificielle. Elle permet de prendre la parole en toute authenticité car elle a à communiquer quelque chose de non connu et à entendre, à apprendre ce qu'elle ignore (à la différence de l'enseignant).

Objet séducteur et plaisir de communiquer

« Ce n'est pas parce que c'est utile que l'enfant apprend à parler, il suffit qu'il crie pour qu'on lui donne à manger ou qu'on le change. Si l'enfant apprend à parler, c'est parce que ça l'amuse », F. François. Plus ils sont jeunes, plus les enfants ont besoin de séduction, d'attraction. Celle de la marionnette est plus forte que celle qui vient d'autres enfants (même plus âgés), de l'enseignant ou de personnes extérieures à la classe.

Le plaisir de communiquer au départ n'est pas verbal. Les premiers jeux donnent lieu à une communication, plus tard viendra le langage, écrit J. Bruner.

Les élèves de petite section écoutent puis parlent quand ils peuvent y trouver un plaisir immédiat lié à un support attrayant et ludique et à la qualité de la relation offerte par l'adulte (le temps d'animation de la marionnette est perçu comme un cadeau). L'enseignant, avec l'aide du personnage de la classe, crée la nécessité d'éprouver le besoin, le bénéfice, le plaisir de communiquer. Le langage naîtra de ce besoin. L'apprendre, c'est l'utiliser pour communiquer et non posséder un code élaboré. Viendra ensuite la conquête du goût de dire.

Objet transitionnel

Transitionnalité affective

Comme pour un doudou, l'enfant transforme la marionnette en un être qu'il aime et qui l'aime. En classe, elle reçoit tendresse et affection. Sa manipulation peut apaiser quelques enfants violents. Ce personnage habité fonctionne comme un double du maître, mi-poupée, mi-enseignant. Il peut se permettre des choses que les enfants ne feraient pas avec l'adulte : parler sans timidité, invectiver, contester, affectionner et agresser. Les élèves lui font souvent la leçon. Certains, chez les plus jeunes, cherchent aussi à le frapper pour vaincre leur inquiétude ou pour vérifier « si ça vit vraiment ».

Espace transitionnel

Le jeu a pour effet de situer la frontière entre le réel et le faire-semblant, l'imaginaire, le fictif. L'espace transitionnel de la marionnette est celui du jeu de Winnicott.

Transitionnel avec le monde

Conformément au rôle de l'école, la marionnette permet aux enfants de faire des essais en toute sécurité dans des situations réelles liées aux relations sociales et au monde extérieur.

Objet déclencheur et catalyseur

Passant pour lever les inhibitions, quelques premières prises de parole en sa présence ont été observées en classe. Avec elle, l'ensemble des enfants (faibles parleurs compris) écoutent mieux et parlent davantage. Leur attention se trouve plus soutenue. Mais il s'agit de rester prudent, nous sommes en présence d'un outil, pas d'une solution universelle.

Objet fédérateur

Le personnage de classe donne une identité collective. Emblème, signe, il crée un « nous » associé à des idées de fantaisie, d'invention et de plaisir.

Objet d'anticipation

En retrouvant régulièrement la marionnette, les enfants de petite section anticipent le déroulement de l'animation. Avant son arrivée, il peut être même envisageable de prévoir ensemble l'entretien en lui préparant une fête pour son anniversaire, en lui demandant quelque chose de nouveau...

Objet permettant la prise de recul

Parler avec un objet animé, pour de très jeunes enfants, c'est déjà abandonner le matériel à toucher et entrer dans des premiers dialogues sans support matériel.

À partir de la grande section, la magie ne fonctionne plus avec le même charme. D'autant plus que les inhibitions que lèvent les marionnettes sont en bonne partie estompées. C'est en prévoyant l'entretien que s'exercera la capacité à prendre conscience de ses actes, à s'abstraire d'une tâche. Notons qu'une classe qui décide d'apprendre à sa marionnette une comptine se pose collectivement de vrais problèmes pédagogiques de transmission de savoir.

À cet âge, c'est le regard du personnage que l'on va solliciter. Il devient un témoin de la vie de la classe permettant la réflexion : « Vous êtes sortis de la classe pour faire des jeux, dit-il. À quoi jouez-vous ? Comment ? Expliquez-moi ! »

Il peut être également un conseiller ou un moyen détourné pour réfléchir ou affirmer ses positions sans s'engager : « Et que dirait-il si on lui demandait son avis ? ». Par ailleurs son intervention peut avoir pour effet d'attirer l'attention de l'enfant sur la communication et sur la manière de s'exprimer.

Objet liant pédagogie et didactique

Cette pratique a pour but également de structurer et d'étayer le langage.

Comment utiliser une marionnette ? Quelques pistes de mise en œuvre ?

Le choix

Attirante pour les enfants et plaisante pour l'enseignant, elle ne doit être ni trop petite ni trop encombrante. Sa proximité avec le corps du manipulateur facilitera l'animation (marionnette à gaine ou marotte, éviter les marionnettes à fils). Il y a des avantages à ce qu'elle puisse attraper des objets.

Le manipulateur

La manipulation en classe se fait à vue. Les enfants font la synthèse entre le corps, l'expression, le visage, la voix du manipulateur et l'action, le physique, les messages de la marionnette. Dans ce type de langage complexe, le regard des enfants effectue un va-et-vient entre marionnette et enseignant. Ils cherchent sur l'un ou sur l'autre ce qu'il leur est nécessaire pour comprendre, s'amuser, se rassurer. Certains, parmi les plus jeunes, ont besoin d'un peu de temps pour intégrer le contexte de cette nouvelle communication. Dans ce type de pratiques, la recherche d'une manipulation au plus près de la réalité n'est pas nécessaire. Nous sommes bien au-delà.

Le manipulateur aura pourtant avantage à transformer sa voix quand il fait parler son personnage. Ainsi les enfants identifieront mieux le locuteur. On cherchera une voix de personnage très simple à produire en jouant avec les paramètres suivants : la hauteur (grave, aigu) ; la vitesse (pas trop rapide pour les classes de petite section) ; les accents (nationaux, régionaux, classe sociale) ; les états (fatigue, nervosité, timidité...) ; des particularités « anatomo-physiologiques » (voix nasale, avec un Chamallow dans la bouche, léger zézaiement...) ; les voix de bouffons ou des stéréotypes de personnages (sorcière, ours, ogre...).

Le manipulateur doit prendre le temps de trouver sa tonalité et sa couleur de personnage. Les enfants sont nettement plus sensibles à la présence physique de la marionnette qu'à sa voix (cela a été vérifié en changeant de manipulateur pour un même personnage). Le plus important reste de croire en elle, d'être sincère et de lui transmettre son énergie en étant dans son regard.

L'animation

En petite section, son arrivée peut être très ritualisée : elle se réveille sur une musique ou une comptine spécifique. Elle sort de sa maison. On peut également utiliser des jeux de réveil basés sur la voix, la respiration ou des rythmes corporels.

Animation directe

La marionnette s'adresse aux enfants. Elle raconte une histoire, présente une comptine, une poésie, chante, danse, anime des jeux, propose des sujets de discussion...

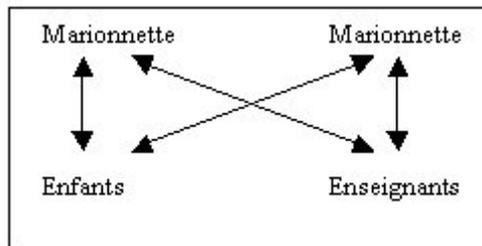
Animation indirecte

L'enseignant s'adresse aux enfants à propos de la marionnette présente mais non animée ou absente.

- On peut anticiper sur le déroulement de la séance et préparer son arrivée avec les enfants : « Que va-t-on lui demander ? Que s'est-il passé la dernière fois ? ».
- On lui fait effectuer une action ou on lui fait vivre un événement : elle va manger, se laver, faire du collage, se déguiser et toutes autres actions quotidiennes de la maison, de la classe... On lui prépare son anniversaire... Lors de ces séances, l'accent sera mis sur le travail lexical.
- On cherche à l'aider, à lui expliquer quelque chose ou à résoudre un problème qu'elle pose : elle part en voyage à la mer, les enfants doivent préparer sa valise. Un personnage de sorcière a cassé son balai, il faut le lui réparer...

Animation avec des dialogues entre marionnettes

Deux marionnettes en interaction se parlent, se disputent, posent un problème (lié au partage...). L'une d'entre elles peut prendre à partie les enfants. Ce type d'animation favorise le dialogue, les jeux de mots, quiproquos et malentendus.



Voici un schéma de l'interaction entre la marionnette, les enfants et l'enseignant

L'enseignant peut utiliser des marionnettes pour raconter des histoires ou pour représenter différemment un récit déjà connu (tiré d'un album) dans le souci d'une meilleure compréhension. La marionnette de classe, en dehors des périodes d'animation, pourra être rangée dans un lieu spécifique qui permettra ou non aux enfants de jouer avec elle.

L'inventaire de situations

Nous proposerons trois types d'entrée :

Situations liées à un sujet ou au contenu du discours

Situations liées à la tâche linguistique

Situations de structuration du langage

Situations liées à un sujet ou au contenu du discours

Les situations peuvent prendre appui sur le réel ou l'imaginaire.

L'arrivée de la marionnette :

- elle apparaît par surprise,
- l'enseignant annonce l'arrivée d'une nouvelle élève,
- elle demande par courrier si on peut l'accueillir. La classe lui adresse une réponse écrite avec un plan, des indications de trajet pour se rendre à l'école.

Son identité :

- elle se présente,
- elle apprend les prénoms des enfants (le premier jour de classe par exemple),
- on s'interroge sur ce qu'elle aime manger, l'endroit où elle dort,
- on lui fabrique un lit, une maison, un espace, des habits...,
- on lui invente son histoire, des péripéties...,
- on crée sa carte d'identité, elle apporte sa photo avec son nom (écriture ou lecture autour de son nom),
- on fête son anniversaire.

Elle découvre la classe :

- elle visite la classe, observe ou lit les affichages,
- elle découvre le cahier de vie, les cahiers ou classeurs des enfants et tout autre document de classe,
- on lui présente la journée,
- elle demande qu'on lui présente la classe, l'école.

Elle se questionne sur la vie de classe :

- elle regarde des photos prises en classe lors d'activités, de temps exceptionnels, de sorties, la photo de groupe (prise de conscience de la place des enfants à l'école et de l'existence du groupe),
- elle explique ou se fait expliquer les règles, explicite les rangements, transgresse les règles...,
- elle pose des questions sur le fonctionnement de la classe, l'aménagement, l'organisation, les activités : Pourquoi les fait-on ? Pourquoi est-on à l'école ? Qu'est-ce que la récréation ? Pourquoi apprend-on à lire ? À quoi sert l'enseignant ?

On peut lui apprendre :

- des poésies, des comptines,
- les enfants lui présentent un livre découvert avec l'enseignant ou lui restituent une histoire pour qu'elle sache la raconter à son tour,

- elle raconte des histoires ou récite des comptines connues en se trompant ou en étant amnésique, ceci afin de solliciter la production langagière des enfants et de renforcer leur mémorisation.

Des événements et des activités :

- elle danse, mange, joue, dessine, distribue des gâteaux, fait de la peinture,
- elle apporte des cadeaux pour la classe (de la dinette, une valise d'habits de poupée, des petites

voitures, des puzzles, des albums ou des revues des abonnements de la classe). Ces derniers peuvent être emballés dans des paquets gigognes avec des papiers de couleurs différentes,

- elle fait des surprises : le matin, des ballons sont suspendus au plafond...
- elle écoute les chants et les poésies de la classe,
- elle raconte une histoire, lit un album, présente un imagier,
- elle présente la journée,
- elle anime des jeux de kim (mémoire, sons, toucher), des devinettes, des jeux de phonologie, des jeux de dénomination comme « la main dans le sac », des jeux de définition...
- elle présente des amis, d'autres marionnettes qui prendront place dans le coin marionnettes de la classe,
- elle résout des problèmes, pose des questions,
- elle se cache, on la cherche en suivant des traces, des indices, un message (cette astuce peut être utilisée pour faire découvrir l'école aux enfants),
- elle apporte des documents,
- elle reçoit une lettre, on l'aide à répondre,
- elle part en vacances et envoie du courrier à la classe : tout d'abord, elle a disparu. Le lendemain, la classe reçoit une carte postale de la marionnette indiquant où elle se trouve. Elle peut avoir visité un musée, une exposition, un monument, une ville, un autre pays. Elle est allée voir un spectacle. Elle séjourne à la campagne, se promène en forêt, rencontre des animaux. Elle est partie à la montagne, à la mer, raconte ses journées puis envoie ses photos de vacances à remettre en ordre chronologique. Elle envoie des cadeaux, des cartes avec de nouvelles comptines, des objets insolites, des reproductions d'œuvres d'art, des timbres pour débiter une collection, des textes de lectures pour les élèves de GS ou de CP, des recettes de cuisine, des fiches de construction de jouets, des règles de jeux...

On peut également intervenir à partir :

- d'événements plus exceptionnels : elle a une petite sœur, c'est son anniversaire...
- d'incidents : elle s'est fait mal, elle est malade (on la soigne), elle fait des bêtises (jette des papiers par terre, ne range pas..., ce qui fait référence aux règles de vie),
- d'humeurs différentes et d'émotions : perdre et se retrouver, se faire gronder, se fâcher, avoir peur, quitter sa maman, la revoir, désobéir et être puni, prendre sans permission, assister à une bonne farce, se blesser et pleurer, se mettre en colère, être consolé, aimer quelque chose, se montrer grand, valorisé, être un modèle, s'opposer, être insupportable, s'affirmer, exercer son pouvoir, posséder des objets, affectionner des animaux, vivre entre camarades, désirer devenir grand et retrouver des situations antérieures de bien-être (être bébé)...
- de l'exploration des pôles opposés : la douceur, la violence (chantage, frustration, fessées, combat...); l'ordre et le désordre (monter sur les tables, braver les interdits, contredire les adultes, crier...); la régression et l'affirmation de soi (être bébé, faire des bêtises, être sérieux ou en opposition); la sécurité et la prise de risque; la vie et la mort; la dépendance et l'autonomie; le conformisme et l'anticonformisme; la faiblesse et la puissance; la tendresse et la dureté...
- il est possible par ailleurs que chaque soir, un enfant emporte la marionnette chez lui. Le lendemain matin en classe, il racontera leur soirée et l'enseignant les photographiera pour garder une trace.

Situations liées à la tâche linguistique

L'enseignant peut utiliser le personnage de classe afin de travailler à partir de situations :

- référentielles :
 - narratives (en progression) : énumératives (énoncés sommaires, enchaînement par série), descriptives (description d'objets, d'actions, travail sur l'image où les énoncés s'enrichissent de verbes, de pronoms), explicatives où des enchaînements introduisent des commentaires et des contestations (les plus jeunes s'expriment sur des évocations extérieures : « Mon papa, il a aussi... »), justificatives et interprétatives où s'expriment des commentaires, des opinions parfois divergentes, où apparaissent des hypothèses et des références à des objets absents : « C'est peut-être... on dirait... c'est comme... »,
- informatives :
 - interactives : travail sur les dialogues, les échanges (d'informations, d'opinions, des sensations), réflexions sur la vie de la classe avec regard extérieur de la marionnette,
 - prospectives (qui concernent l'avenir) : régulation dans un projet, anticipation sur des activités. Mais attention, la marionnette n'a pas forcément sa place dans tous les temps de régulation et d'échange sur le réel tels que les conseils, travaux sur les règles de vie, « quoi de neuf »... Elle peut être un obstacle pour aller à l'essentiel,
 - métalinguistiques : à partir de la moyenne section, on peut privilégier des temps où le langage est utilisé pour parler du langage. C'est-à-dire, mettre en place des activités réflexives sur les énoncés et leur organisation afin de mieux relater faits et idées,
 - ludiques et poétiques : dès la grande section, la classe jouera avec les mots, créera des textes ludiques et poétiques, des devinettes... Elle utilisera, pour le plaisir, des associations liées aux rythmes, aux formes, aux sonorités du langage, à la polysémie des mots.

Situations de structuration du langage

Seront travaillés :

- les formes de phrases : négative, exclamative, interrogative...
- un lexique spécifique,
- des formes syntaxiques,
- la phonologie et les jeux avec les sons (elle voyage au pays des [i], que rencontre-t-elle ?),
- des erreurs dans la communication : linguistiques, lexicales, syntaxiques...
- certains niveaux de langue (GS et CP),
- des types d'écrits : lettre, conte...

La rentrée des classes d'une marionnette en petite section, ses douze premières interventions

- Lors du premier regroupement, la marionnette apparaît par surprise sous le bras de l'enseignant. Elle se présente et demande à chaque enfant de faire de même. Elle apprend les prénoms.
- Elle croit connaître les prénoms des enfants mais est amnésique, fait des erreurs que les autres enfants doivent rectifier. Cela permet à chacun de mémoriser le prénom des autres. Puis s'engage une discussion à son propos : comment va-t-on la réveiller la prochaine fois qu'elle viendra ? Comment réveille-t-on quelqu'un ? Où va-t-on la coucher quand elle s'en ira ? Les enfants proposent la boîte à doudous.
- Le rituel de réveil est mis en place. Il s'agit d'une chanson douce. La marionnette apprend aux enfants *La Souris verte* et leur donne le texte illustré de cette chanson. Puis elle les questionne : « Pourquoi va-t-on à l'école ? ».
- Elle questionne de nouveau les enfants : « Pourquoi va-t-on à l'école ? ». Puis demande : « Pourquoi les parents ne sont-ils pas là ? ».
- La marionnette reprend le chant de *La Souris verte* puis demande ce que l'enseignant fait ici . À quoi sert-il ?
- Elle apporte à la classe une valise remplie d'habits de poupée pour le coin chambre de la classe. Ces habits sont sortis un à un, nommés et décrits. Elle écrit son prénom au tableau puis l'enseignant fait une photo d'elle pour le cahier de vie de la classe.
- Elle observe les textes des chants appris. La classe lui apprend l'un d'eux. Elle a beaucoup de difficultés à le mémoriser.
- Après une pratique d'activité physique sur des parcours aménagés, la marionnette restée en classe demande aux enfants de lui expliquer ce qu'ils ont fait (les réponses des enfants restent assez limitées ; cette activité sera très régulièrement reprise en cours d'année).
- Suite à la proposition d'un élève, la marionnette demande de nouveau à chacun son prénom. Mais un enfant donne volontairement une réponse fantaisiste. Elle propose alors un jeu où chacun s'appellera différemment. Ceci fait, elle chahute le maître puis distribue des bonbons en attendant le « merci » d'usage.
- Elle veut raconter un récit bien connu des enfants mais devient amnésique. Ces derniers vont l'aider en prenant en charge le récit et en le restituant en intégralité.
- L'enseignant l'utilise avec d'autres marionnettes pour représenter dans un court spectacle l'histoire tirée de l'album sur lequel la classe travaille.
- Elle demande à la classe : « Que faites-vous quand vous sortez dans la cour en récréation ? ».

Pour en savoir plus

- [Parler, penser, grandir](#), Nathalie Berthé, CRDP de l'académie d'Amiens, coll. « Première école », 2004.
- « [Le langage en situation pour une communication active](#) » paru dans *Parler, penser, grandir*, CRDP de l'académie d'Amiens, p. 53 à 58 (fichier PDF – 400 Ko).
- « [Le voyage de la poupée](#) » paru dans *Parler, penser, grandir*, CRDP de l'académie d'Amiens, p. 110 (fichier PDF – 110 Ko).
- Pour consulter d'autres [bonnes feuilles](#) de ce même ouvrage.

En savoir plus :

- [Construction du langage à l'école maternelle : prévention des difficultés de langage : 3 à 6 ans](#)
- [Introduction à la pédagogie du langage : maternelle, soutien et rééducation cycle 2](#)

[Réussir ensemble avec les marionnettes](#)